

Les Moines du Mal :

Caractéristiques :	
Nom :	Les Moines du Mal.
Niveau :	Débutant.
Lieux :	Monastère de Saint-Oregon , province catholique.

Introduction

Ce scénario est prévu pour des personnages de la classe "Inquisiteur" (net-supplément n°1) ou clerc catholique.

Il faut qu'ils soient débutants afin que leur influence ne mette pas trop vite fin au scénario.

Le ton du scénario se veut être le même que celui du film "le nom de la rose". L'atmosphère pesante du monastère est donc très importante à faire ressortir.

Le scénario n'est pas linéaire. La trame générale vous est présentée ainsi que les différents protagonistes.

Plusieurs "événements" sont exposés. Ils serviront à mettre les personnages petit à petit sur la voie.

Si les personnages sont très perspicaces, peut-être que tous les événements n'auront pas lieu. Ce n'est pas grave. Cela veut tout simplement dire qu'ils ont évités que les événements se produisent.

Par contre, s'ils n'arrivent pas à comprendre le fin mot de l'histoire, les événements les mettront dans une situation gênante : ils devront s'expliquer devant l'évêque pour leur inefficacité...

A n'importe quel moment du scénario, si les personnages arrivent à avoir suffisamment de preuves ou s'ils arrivent à prendre les protagonistes sur le fait, ils peuvent mettre un terme à leurs agissements en envoyant un message à l'évêque en lui exposant les faits et leurs conclusions.

En réponse à ce message, il leur enverra un groupe armé accompagné d'inquisiteurs.

Lorsque les inquisiteurs viendront, les personnages devront se rendre dans la salle du chapitre afin de dénoncer les fautes et les coupables désignés par les personnages seront arrêtés.

Si par malchance les personnages accusent les mauvaises personnes, ces dernières demanderont une contre-enquête qui leur sera accordée. Evidemment, celle-ci révélera l'innocence des personnes non impliquées... Et les personnages se verront infliger un blâme corporel...

Synopsis

Le monastère de Saint-Oregon se situe dans la province catholique, à un kilomètre du bourg de Saint-Oregon, au nord de Chartreuse.

L'évêque Guy de Livonnière a appris par le bourgmestre de Saint-Oregon plusieurs disparitions et meurtres. Dans le même temps, deux moines meurent accidentellement au monastère.

Les personnages sont donc envoyés au monastère afin d'élucider cette histoire puis d'en rendre compte à l'évêque.

Une fois arrivés au monastère, les personnages seront mis face à face aux agissements d'adorateurs de Cybil...

Meurtres et disparitions rythmeront leur enquête...

Le dénouement du scénario dépendra beaucoup de la perspicacité des personnages : le fin mot de l'histoire pourra être aussi bien une suite de meurtres et d'évènements non résolus qu'une victoire de l'Intelligence sur le Malin...

Scénario

Monseigneur De Livonnière

Les personnages sont reçus par un des évêques siégants aux côtés du Pape, à Chartreuse, Monseigneur Guy de Livonnière. Après les avoir fait entrer dans son petit cabinet, il les regarde fixement puis s'adresse à eux :

"Bonjour mes frères. Je viens d'apprendre un fait qui me paraît des plus troublant.

Le prévôt du village de Saint-Oregon me fait savoir qu'il y a eu ces derniers temps deux disparitions d'enfants, il y a de ça une petite semaine. Les disparitions ont eu lieu à deux jours d'intervalle.

Ces enfants n'ont toujours pas été retrouvés. De plus, le prévôt me fait savoir qu'un homme a été retrouvé éborgné dans la forêt se trouvant à proximité de ce village.

Evidemment, ces fait ne relèvent pas l'autorité de la Sainte Eglise. Malheureusement, il se trouve qu'il y a un monastère à un kilomètre du village.

Ce monastère est dirigé par frère Philip. Cela fait environ 10 ans qu'il a pris ses fonctions.

Il se trouve qu'une de ses lettres m'apprend que deux frères ont trouvés la mort "accidentellement" la semaine dernière.

Ces trois morts et les deux disparitions sont, je vous l'avoue, assez préoccupantes.

Peut-être ne s'agit-il que d'un malheureux hasard me direz-vous. Justement, je vous demande d'aller le vérifier.

Le prieur est au courant de votre venue mais ne sait pas pourquoi vous venez. Afin de ne pas éveiller les soupçons, vous serez missionnés pour inspecter les dépenses du monastère afin de m'en rendre compte.

Il vous attend d'un jour à l'autre.

Si vous n'avez pas de question, je vous propose de rejoindre sur le champ les gardes qui vous accompagneront jusqu'au monastère.

Une fois là-bas, vous pourrez me communiquer l'avancée de vos recherches au moyen des pigeons se trouvant au monastère.

Je prie pour que tout cela ne soit que pur hasard. Si toutefois vous avez le sentiment que quelque chose nécessite de plus amples réflexions, n'hésitez pas.

Je ne veux pas que cette affaire arrive jusqu'au Pape. Le saint homme a suffisamment de problème comme ça.

Lorsque vous aurez terminé, je vous attendrai ici afin que vous me fassiez votre rapport."

Après cette entrevue, l'évêque les raccompagnera à la porte de son cabinet et leur souhaitera bonne chance.

Pour effectuer le trajet, 5 gardes seront mis à disposition des personnages. En effet, les routes ne sont pas toujours sûres...

On leur montrera les mules avec lesquelles ils feront le voyage. Elles comporteront des rations pour le voyage.

Voyage

Durant le voyage qui durera deux jours à dos de mule, les personnages seront pris en embuscade par un groupe de 6 bandits.

Normalement, les bandits devraient soit être tués, soit chercheront à s'enfuir s'ils ne sont plus que deux en état de se battre.

Un des gardes accompagnant les personnages sera tué et un autre sera blessé. Les personnages peuvent intervenir dans le combat s'ils le veulent.

Mais leur aptitude au combat ne devrait pas leur autoriser grand chose...

Dans tous les cas, les gardes qui les accompagnent arriveront à se débarrasser des bandits.

Bandits (6) :					
CA : 16			CD : 12		
PV : 30			PA : 29		
R : 2			Initiative : +0		
Force Bras : 88 %			Dégât : 1d4		
Arme	FA arme	CA+FA	FD arme	CD+FD	Dégâts
Epée large	12	28	5	17	1d12+1d4
Dague longue	6	22	6	18	1d4

Arrivée à Saint-Oregon

Le voyage jusqu'au bourg de Saint-Oregon se fait à dos de mule. Les personnages mettront deux jours entiers pour atteindre le bourg.

C'est un petit village fortifié et paisible abritant deux milles âmes, dont le bourgmestre s'appelle Jean le boiteux.

La fortification de ce bourg correspond en fait à une palissade de bois devant laquelle a été creusée un fossé d'un mètre de profondeur sur un mètre de large.

Les habitants vivent principalement de l'agriculture et de l'élevage.

Le village comporte un marché où les gens ont l'habitude de se retrouver ainsi qu'une grande église.

Une des seules curiosités de ce bourg est le puit aux morts.

Ce puit est bâti non loin du bourg. Il correspond en un trou d'une dizaine de mètre de diamètre doté de deux pierres faisant chacune 2 mètres de haut par 1 mètre de largeur.

Ces pierres ressemblent fortement à des pierres tombales sur lesquelles sont gravées des inscriptions mortuaires.

Chaque semaine, le curé vient faire des prières et dépose des objets saints pour repousser le mal qui s'en dégage.

De temps en temps, le curé est aidé par une procession de moines provenant du monastère situé à un kilomètre de là.

Le puit a traversé les siècles. Peu de gens s'aventurent au alentours de ce puit car dit-on, en des moments propices, les morts et les esprits en émergent pour la plus grande peur de tous.

Ces nuits là, le bourg fortifié est fermé et la garde y est permanente.

Pour rejoindre le monastère, les personnages sont obligés de traverser le village. A l'arrivée des personnages dans le village, ils sont accueillis par quelques badauds qui, rapidement, vont chercher

d'autres personnes.

Au fur et à mesure qu'ils cheminent le long de l'avenue principale, une foule s'amasse sur leur passage en tendant les mains vers eux et en les suppliant :

"Sauvez nous des esprits néfastes ! Sauvez mes bébés !"

"C'est Dieu qui vous envoie ! Chassez le malin qui rode !"

La foule se rapproche dangereusement des personnages si bien que les hommes d'armes sont obligés d'intervenir en repoussant la foule.

Puis un homme boitant suivi d'un curé se présente devant eux :

"Bonjour mes frères. Je suis Jean le boiteux, bourgmestre de cette petite communauté et voici père André. Je vous souhaite la bienvenue.

Veillez excuser l'attitude des habitants. Comprenez-nous : il y a eu des événements étranges ces derniers temps.

Dieu a répondu à notre appel et vous a envoyé !"

Si les personnages lui disent qu'ils ne sont pas là pour ces événements, Jean le boiteux deviendra comme accablé par ce qu'il vient d'entendre.

Néanmoins, il leur souhaitera un bon séjour au monastère et les laissera partir.

Le curé n'aura aucune réaction particulière. Il ne semble pas affecté par les problèmes de la communauté.

Si les personnages veulent en savoir plus sur les événements qui se sont passés, il les emmènera dans un bâtiment se trouvant tout près et entrera dans une grande salle (salle du conseil).

Père André le suivra et assistera sans intervenir à l'entretien. Jean le boiteux leur dira :

"Ces derniers temps n'ont pas été faciles pour nous autres.

La semaine dernière, un homme a été retrouvé égorgé à la lisière des bois et vidé de son sang, chose peu banale.

C'était Simon, un jeune homme de 21 ans, aide boulanger dans la boutique de son père. Son corps a déjà été enterré.

Hier soir, nous avons retrouvé au bord du puit aux morts le corps d'Hubert. Il ne porte aucune trace de coups et pourtant, il est mort.

Nous l'enterrerons demain.

Deux enfants ont disparus. L'un était le fils du forgeron, il avait 9 ans. Il a disparu il y a une semaine.

L'autre était la fille d'un paysan. Elle avait 13 ans. Elle a disparu il y a 5 jours. "

Si les personnages veulent étudier le corps d'Hubert, ils pourront voir qu'il a les yeux tous rouges et la langue gonflée.

Si un des personnages a des connaissances en poison ou en potions, un test réussi lui indiquera que l'homme a été empoisonné.

Si les personnages n'ont aucune de ces deux compétences, ils peuvent tenter un test en Intelligence à -60 %.

S'il le test est réussi, ils pourront en déduire un empoisonnement.

Là où se trouvait le corps près du puit aux morts, des marques dans le sol permettent de voir que l'homme a été traîné depuis la ville.

En fait, ce sont des règlements de compte indépendants de l'histoire : les personnes profitent des événements pour masquer leurs méfaits.

Si Père André est interrogé, il répondra voir dans ces événements l'oeuvre du malin, certainement en réponse à quelques actes hérétiques de la part de la population.

Ce ne sont là que des suppositions. Il dira prier pour libérer le village de ces problèmes.

Le monastère de Saint-Oregon

La route jusqu'au monastère se fera sans encombre. Une fois arrivés, les gardes repartiront sur le champs.

Le monastère est composé par une trentaine de moines allant de 15 ans pour le plus jeune des novices, à 75 ans pour le plus vieux.

La petite communauté vit des ventes de fromage de brebis et de laine ainsi que de l'argent provenant de l'évêché.

Le monastère possède une cinquantaine de têtes.

En arrivant au monastère, les personnages sont accueillis par le prieur, frère Philip.

Ils verront vite que le Prieur est vieux et à bout de souffle. C'est le sous-Prieur qui dirige.

D'ailleurs, le prieur dira que le sous-Prieur le *"seconde bien dans toutes ses tâches"*.

Sur la demande du sous-Prieur, un novice les accompagne jusqu'à une petite pièce se trouvant au dessus de la cuisine qui fera office de dortoir le temps de leur mission.

Si les personnages interrogent le père Prieur de ce qu'il s'est passé pour les deux moines, il leur répondra :

"Le premier, frère Thomas, est tombé du cloché alors qu'il était parti le réparer : la foudre était tombée la veille dessus mais n'avait causé heureusement que des dégâts minimes. Il semblerait qu'il ait glissé en se penchant trop pour inspecter le toit.

Pour le deuxième, frère Paul, il a été retrouvé noyé dans un tonneau de bière.

Tout le monde le connaissait pour son penchant pour la boisson.

De plus, le matin même, il avait été aperçu saoul par frère Mathieu.

De là à ce qu'il se soit noyé dans son ivresse ! Que Dieu ait son âme !"

Si les personnages demandent s'il n'avait rien remarqué de changé ces derniers temps, il leur répondra :

"Frère Paul semblait différent ces derniers temps. En fait, ce changement date de la mort de frère Thomas.

J'ai bien essayé de lui parler mais il me répondait que ce n'était rien.

Frère Marcellin, notre cuisinier, l'avait entretenu de problèmes d'intendance à la cuisine.

J'ai donc pensé que c'était cela qui le chagrinait."

Le cuisinier, frère Marcellin, pourra confirmer qu'effectivement, il y a des problèmes de ravitaillement car les stocks de farines ont diminués plus vite qu'il ne le pensait.

Il ne pourra pas en donner l'explication.

Problème de trésorerie

Le frère trésorier, frère Rodrigue, quand il comprend que ses finances vont être inspectées, adopte un ton plus sec envers les personnages.

Il semble soucieux. Il met de la mauvaise volonté pour leur amener tous les registres de comptabilités, annonçant que la clé s'est cassée dans la serrure (effectivement, la clé est cassée mais elle est été sciée en partie pour l'y aider...).

Ouvrir la porte demandera un jour entier : il s'agit d'un coffre-fort et pour l'ouvrir, il faudra scier les

épaisses portes renforcées de fer.

Inspecter les registres de finances mettra trois jours complets.

Les personnages découvriront des sommes d'argent qui disparaissent régulièrement, à intervalles de deux semaines.

Cela fait environ un an que ce manège a commencé. Les sommes "perdues" sont de l'ordre de la dizaine d'écus.

Si on l'interroge, il répondra ne pas savoir et demandera à recompter : peut-être s'est-il trompé dans les calculs ?

Si les personnages lui font un interrogatoire, il parlera au bout de quelques instants.

Il avouera acheter des sandales pour les pauvres. Avec un peu de pression, il finira par avouer qu'il voit une femme.

En effet, dans un péché de luxure, frère Rodrigue payait régulièrement une prostituée.

Elle venait le rejoindre après Complies dans la cave de la cuisine par un passage souterrain.

Frère Rodrigue pourra indiquer aux personnages le souterrain qui débouche à proximité du bourg de Saint-Oregon.

Avec ces révélations, les personnages n'auront qu'à prévenir le Prieur et lui faire part de ce qu'ils ont découvert.

Frère Rodrigue se verra affligé une dizaine de coup de fouet et sera relevé de ses fonctions.

A sa place, frère Bertrand sera nommé.

Les personnages pourront inspecter le souterrain s'ils le désirent. Le passage semble être plus ancien que les bâtiments.

Avec un test réussi en Vision -20 %, les personnages remarqueront que le souterrain est fréquemment utilisé.

Les traces de pas correspondent à des sandales (de moine) et à des chaussures féminines (traces plus étroites).

Les caprices du corps

Un jour après leur arrivée, un des novices, Patrick, pourra être vu par un des personnages en train de se faire pénitence avec un martinet à côté du cloître.

Son dos est en sang et le novice ne semble pas vouloir s'arrêter. Au contraire, il frappe de plus en plus fort...

S'il est questionné, il dira que les caprices de son corps doivent être punis : il a eu une pensée non chaste.

Ce type de châtiment lui a été indiqué par frère Mathieu, le copiste.

Si les personnages veulent interroger frère Mathieu sur ce qu'il a conseillé à ce novice, il ne cachera pas son extrémisme vis à vis des caprices du corps.

Le sous-Prieur approuvera frère Mathieu.

Le Prieur Philip, quant à lui, sera d'accord sur le fait que les péchés du corps doivent être punis.

Mais de là à se détruire le dos au point de ne plus pouvoir travailler par la suite, il y a une limite ! Toutefois, il n'en voudra pas à frère Mathieu.

Le copiste : frère Mathieu

Frère Mathieu apparaîtra comme un moine peu jovial, dur et extrémiste sur les sévices à donner en cas de faute.

Il ne parlera jamais de son travail. Si les personnages veulent voir ses copies, il s'y opposera en prétextant qu'elles sont de piètres valeurs et qu'il ne tient pas à ce qu'elles soient vues. Elles ne sont destinées qu'aux novices. Les personnages n'arriveront pas à le faire changer d'avis.

Il ne leur ouvrira pas la porte de la salle de copie attenante à la bibliothèque (voir plan). Les personnages pourront toutefois consulter la bibliothèque dont certains ouvrages ont été copiés par frère Mathieu.

Cela se remarque par la manière dont les enluminures sont faites (si test d'Intelligence –30 % réussi) : mélanges de personnages torturés sur des croix, enveloppés de végétation grimpante (lieries, feuilles enroulées autour des personnages et des lettres...).

Si les personnages font appel au sous-Prieur ou au Prieur pour forcer frère Mathieu à ouvrir la porte de la salle de copie, frère Gautier, le sous-Prieur, s'interposera dans tous les cas.

Le Prieur se repose et ne peut pas être dérangé.

Si le personnage arrivent à voir quand même le Prieur, celui-ci répondra s'en remettre au sous-Prieur.

C'est à lui de gérer ce genre d'affaire.

Frère Gautier dira aux personnages que les ouvrages destinés aux novices ne leur sont pas destinés puisqu'ils ne sont pas novices.

Toutefois, s'ils y tiennent vraiment, il sortira de sa cellule personnelle un ouvrage de novice et leur donnera.

Si les personnages lui demandent, il affirmera qu'il a été copié par frère Mathieu.

Cet ouvrage est tout ce qu'il y a de plus normal.

Mais le sous-Prieur a menti : il n'a pas été copié par frère Mathieu, cela se voit par les enluminures (test en Intelligence -20 % réussi).

Si les personnages le lui font remarquer, il soutiendra que l'ouvrage a bien été copié par lui mais qu'il a dû changer ses enluminures.

Frère Grégoire

A l'office de Tierce, frère Jean est absent. L'office commence sans lui. Le Prieur est mécontent qu'un des frères manque l'office.

Une fois celui-ci terminé, il demande aux personnages d'aller le chercher.

Ils le trouveront dans les escaliers de la tour menant au dortoir, le cou rompu, sans doute par une mauvaise chute.

Lorsque la nouvelle est connue, toute la communauté commence à être mal à l'aise. On commence à se regarder bizarrement.

En interrogeant les différents moines, personne ne semble avoir vu quelque chose.

Toutefois, les personnages pourront se souvenir que frère Grégoire et frère Mathieu sont arrivés un peu en retard.

En les interrogeant, ils diront ne rien avoir vu de spécial. Pourtant, frère Grégoire était dans l'aile où frère Jean est mort mais refuse de parler.

Il semble comme effrayé.

Frère Mathieu était, d'après ses dires, dans la bibliothèque. D'ailleurs, le sous-Prieur appuiera sa version en disant qu'il l'avait envoyé chercher l'évangile selon Saint-Jean.

Voyant l'attitude du jeune moine, frère Gautier, le sous-Prieur lui parle avec un air sévère qui a pour effet de plus l'effrayer qu'autre chose.

Le sous-Prieur décide alors de l'enfermer dans une cellule pour la nuit, sans repas, afin qu'il médite sur son silence.

Les cellules sont de petites pièces, sans doute construites bien avant l'édifice monastique actuel. Elles devaient appartenir à l'ancien monastère qui a été détruit pendant le deuxième armageddon.

En effet, le style architectural est différent du reste : petites pièces, murs massifs, petits appareils de pierres.

Le sol est dallé et il n'y a qu'une meurtrière haut perchée dans chaque cellule pour toute ouverture.

Le lendemain, les personnages pourront croiser frère Mathieu venant de la cuisine. Il a les cheveux tous mouillés mais porte une robe de bure sèche.

Frère Grégoire sera retrouvé mort, la nuque brisée.

Son corps est encore chaud indiquant que le crime a été commis il y a peu de temps.

En fait, frère Mathieu est passé par l'égout qui passe sous les cellules d'isolement. Cet égoût part de la cuisine et débouche à l'extérieur du cloître.

Cet égoût, moyennant quelques passages en apnée, est praticable entre la cuisine et les cellules d'isolement.

Une fois arrivé, frère Mathieu a tué le jeune moine qui l'avait vu tuer frère Jean...

Frère Mathieu s'est débarrassé de sa robe de bure mouillée dans la cheminée de la cuisine qui était allumée.

Si les personnages vont inspecter la cuisine, ils pourront retrouver, moyennant un test réussi sous Vision -20 %, quelques morceaux de bure parmi les cendres de la cheminée.

Seul le sous-Prieur fournira une explication sur ce qui a pu se passer : le pauvre frère, posséder par le démon, s'est jeté tête en avant contre le mur de la cellule et s'est brisé la nuque.

Si les personnages vont inspecter la cellule, avec un test d'Ouïe -50 %, ils pourront entendre un écoulement d'eau.

Ils pourront découvrir une dalle pouvant être facilement soulevée. Elle donne accès à l'égout.

Si frère Mathieu est interrogé, il dira être allé se laver.

Le matin suivant, le Prieur Philip apprendra aux personnages qu'un autre enfant a disparu la veille.

Les personnages pourront aisément voir qu'il est complètement dépassé par les événements.

La cellule de frère Grégoire

Les personnages auront sans doute envie de jeter un coup d'oeil sur les affaires de frère Grégoire, le jeune moine décédé dans la cellule d'isolement.

Ils devront y penser rapidement car le sous-Prieur aura vite fait de faire vider la cellule du jeune moine...

Conformément à sa vie monastique, il a très peu d'affaires personnelles.

Mais les personnages pourront trouver son livre de novice.

En le regardant, les personnages pourront voir qu'il a été copier par frère Mathieu.

Cela se voit par la façon dont les enluminures sont faites.

Si les personnages n'ont jamais vus d'enluminures faites par frère Mathieu, notamment dans la bibliothèque, ils ne pourront pas le savoir.

Avec un test sous Intelligence –20 % réussi, ils pourront remarquer qu'il n'est pas exactement comme celui que le sous-Prieur leur a fourni.

Les différences portent sur la doctrine fondamentale enseignée : au lieu d'être "Amour et Paix", la doctrine est "Mort et Destruction" pour le bien de tous.

Par exemple, la Règle de Saint-Benoît dit :

"Sous la conduite de l'Évangile, avançons dans ses chemins, afin de mériter de voir le Christ qui nous a appelés dans son royaume."

Alors que dans le livre de novice, la Règle dit :

"Sous la conduite de l'Évangile, avançons dans ses chemins, afin de purifier et assouvir les faibles pour la gloire de Saint-Cybil qui nous a appelés dans son royaume."

Sur la foi de ce recueil, les personnages pourront aller voir le Prieur ou le sous-Prieur.

Ils ne trouveront pas le Prieur : le sous-Prieur les informera qu'il est sorti.

Sachant ce que contient le livre, le sous-Prieur cherchera à le récupérer.

Pour ce faire, il annoncera aux personnages qu'il confisque le livre afin de "l'étudier".

Tant qu'il n'aura pas pris conscience du contenu du livre, il ne donnera pas de sanction à frère Mathieu (si les personnages prouvent que c'est bien frère Mathieu qui l'a copié évidemment).

Si les personnages refusent de lui remettre le livre de novice, le sous-Prieur les menacera de les dénoncer à l'évêque pour "insubordination".

Si les personnages refusent encore, il lui dira :

"Etant sous-Prieur, je n'ai pas le pouvoir de vous punir pour vos actes odieux d'effronterie ! Si j'étais Prieur, cela ferait longtemps que vous seriez en train de réfléchir à vos fautes dans la cellule d'isolement !"

S'ils ne lui rendent toujours pas le livre, il les menacera d'écrire une lettre à l'évêque pour se plaindre d'eux et demandera des sanctions à la hauteur de leur effronterie !

Puis il leur tournera le dos et partira les points serrés en ruminant sa colère.

Le Prieur Philip

Si les personnages essayent à un moment ou un autre d'informer le Prieur de toutes leurs découvertes, ce dernier aura tout le temps la même réaction : il fuira la réalité.

Il se cloisonnera dans son mutisme et enchaînera sur d'autres sujet en faignant de ne rien avoir entendu.

Etant âgé et fatigué, il veut avoir une fin de vie tranquille, sans problème à résoudre. C'est pourquoi il leur dira que le sous-Prieur est là pour résoudre leurs problèmes.

Si les personnages émettent l'idée que le problème c'est juste le sous-Prieur, il leur rétorquera qu'il n'est pas bon de discuter en étant sous le coup de la colère.

Ce saint homme ne peut être l'objet de litiges.

Comme vous l'aurez compris, les personnages ne pourront rien tirer du Prieur.

Jean le boiteux

Quand les personnages seront à proximité du Prieur, voir en conversation avec lui, Jean le boiteux arrivera au monastère.

Il désirera s'entretenir avec le Prieur. Ils resteront dans la cour pour parler.

Les personnages pourront entendre ce qu'ils disent : il lui demande d'être escorté, en plus du prêtre, par un cortège de moines vers une zone de terre fraîchement retournée qui vient d'être retrouvée en lisière d'un bois.

Il compte ouvrir ce qu'il pense être une fosse pour voir ce qu'il y a dedans.

Il a peur de ce qu'il peut découvrir et souhaite une assistance religieuse.

Le prieur acceptera et délèguera les personnages avec frère Alphonse, frère Albert, frère Bertrand et frère Marcel.

Jean le boiteux sera accompagné de 4 gars costaux emportant pelles et pioches.

Pendant l'ouverture de la fosse, le prêtre n'arrête pas de dire qu'ils vont commettre un sacrilège :

"Mes enfants ! Il ne faut pas déranger la terre, ni ce qu'elle renferme ! Laisser au Seigneur le soin de gérer comme il l'entend notre terre nourricière !"

"Mais voyons ! Qui êtes-vous pour oser vous élever contre la beauté de la création ! Si le seigneur a voulu placer ici de la terre retournée, ne vous y opposez pas !"

"Je vous aurais prévenu ! Prenez garde au courroux divin ! Vous défiez Dieu par vos actes ! Arrêtez tout de suite votre labeur et mettez vous à prier avec moi pour votre pêché !"

Il essaye de convaincre un à un les 4 gars accompagnant Jean le boiteux, avec ce discours. Sans résultat.

Les 4 gars en ont assez d'avoir peur la journée et le soir !

Voyant l'inefficacité de son discours, père André se met à prier silencieusement, légèrement en retrait.

Les 3 enfants disparus seront découverts dans la fosse.

Le frère infirmier, frère Albert, pourra dire aux personnages, s'ils lui demandent, que les corps ont subis des coups avant la mort (traces de bleus) et qu'il y a des traces de lacerations au couteau faisant penser à des tortures.

Puis, ils ont été achevés avec l'ouverture de la cage thoracique d'où a été extrait le coeur. Les coeurs ne sont pas la fosse.

Le prêtre les fera enterrer dans le cimetière communal se trouvant à côté de l'église.

Père André

Si le curé, père André, est interrogé sur l'ensemble des disparitions, il dira ne rien savoir.

Lui, il prie pour le repos des âmes et pour faire partir le Mal.

En interrogeant les habitants sur le père André, les personnages apprendront qu'il est arrivé il y a seulement 2 mois car l'ancien curé a été retrouvé étranglé dans son sommeil par des cambrioleurs semble-t-il vu qu'il manquait des pièces de valeurs au presbytère.

Depuis, le père André a pris sa place (précision pour comprendre la suite : c'est père André qui a étranglé l'ancien curé...).

Evidemment, les personnages pourront envoyer un message à l'évêque de Livonnière pour avoir des précisions sur ce sujet.

Ils pourront apprendre par courrier après quelques jours d'attente, que les évêques ne sont pas au courant de la mort de l'ancien curé, père Antoine.

Père André n'a, par conséquent, pas été nommé "officiellement" à ce poste...

Les personnages devront faire un choix : soit faire comme s'ils ne savaient rien et pister le faux curé, soit l'arrêter (l'évêque leur en donne le pouvoir dans sa lettre) et essayer de le faire parler.

Nuit d'épouvante

La nuit suivante, alors qu'un des 4 gars ayant accompagnés Jean le boiteux rentre chez lui saoul après avoir passé toute la soirée à la taverne, un homme se jette sur lui et le lacère à l'aide de grandes griffes en fer et fini par le tuer.

Le criminel lui ouvre la cage thoracique puis lui enlève le coeur.

Le crime n'a eu aucun témoin. Un peu plus tard dans la nuit, la maison d'un autre des 4 gars est incendiée. Il sera asphyxié dans son sommeil.

L'incendie alertera tout le bourg qui s'organisera pour l'éteindre.

A partir de ce moment là, tout le bourg tremblera la nuit tombée, de peur de subir les mêmes "punitions".

La nouvelle de l'incendie arrivera jusqu'au monastère peu de temps après qu'il soit éteint. Les personnages pourront l'apprendre par le Prieur, de même que le crime du premier gars.

Celui qui est responsable du meurtre et de l'incendie n'est autre que père André.

Toutefois, s'il a déjà été arrêté par les personnages, frère Mathieu pourra aisément s'acquitter de cette tâche...

L'autel maudit

Lors d'un des offices, les personnages pourront remarquer qu'un des autels a été ouvert : la pierre située au centre de l'autel, celle qui ferme le réceptacle de l'autel, n'a pas été remise tout à fait en place.

Si les personnages interrogent le sacristain, frère Louis, il leur répondra qu'il n'a rien vu et d'après lui, personne n'a fait quelque chose sur cet autel.

S'ils interrogent frère Mathieu ou frère Gautier, ils leur répondront :

"Mais ! De quoi vous mêlez-vous ! Ce ne sont pas vos affaires. Vous avez du sûrement vous tromper. De toute façon, vous êtes là pour inspecter les comptes et non pas pour inspecter la poussière ! De toute façon, seul frère Louis pourra vous renseigner."

Dès qu'ils auront un moment, frère Mathieu ou frère Gautier ira repositionner la pierre.

Si les personnages veulent ouvrir l'autel, frère Gautier s'y opposera farouchement prétextant qu'ils vont violer l'autel.

Il plaidera cette cause auprès des moines qui seront d'accord avec lui.

Si les personnages font appel au Prieur, il leur dira qu'il se sent fatigué et qu'il s'en remet au sous-Prieur...

Si les personnages ouvrent l'autel sans en parler à personne, ils y découvriront un vase contenant 4 coeurs humains dont un "frais". Ce sont les coeurs des trois enfants retrouvées plus tôt et celui du gars assassiné la nuit dernière...

Les personnages pourront également trouver dans l'autel une petite dague rituelle ayant comme inscription sur la lame "gloire à Cybil".

Le souterrain

Si les personnages désirent s'aventurer de nouveau dans le souterrain, ils pourront remarquer

plusieurs choses intéressantes.

Tout d'abord, ils pourront surprendre la prostituée qui est une des jeunes filles du village.

Au début, elle venait voir frère Rodrigue. Depuis que ce dernier a été rappelé à l'ordre, elle vient voir frère Alphonse, moine sans grande ambition.

En cherchant un peu (test sous Intelligence –30 %), les personnages pourront trouver des griffes en fer, tâchée de sang s'ils les découvrent après la nuit d'épouvante.

Les personnages pourront également voir le soir, s'ils ont de la chance, frère Mathieu. Ce dernier va voir père André.

S'il est interrogé, il dira utiliser le souterrain car les portes du monastère sont fermées à clé toutes les nuits. Il va voir père André pour lui fournir de l'eau bénite.

En effet, il n'en a plus.

Si les personnages font part de leur surprise quand à l'heure de ce "ravitaillement", il répondra que père André désirait en avoir le plus tôt possible et qu'il a pensé bien faire en utilisant le souterrain.

Conclusion

La salle du Chapitre

Lorsque les personnages auront suffisamment de preuves, ils pourront envoyer un message à l'évêque. La réponse de celui-ci ne se fera pas attendre : il enverra un groupe composé de 4 inquisiteurs de niveau 6 suivis par 10 gardes armés.

En voyant passer le groupe d'inquisiteurs dans le bourg, Père André (s'il n'a pas déjà été arrêté) se doute tout de suite de ce qui se passe.

Il attendra que le groupe soit passé pour s'éclipser du bourg, n'emportant que le strict nécessaire avec lui.

Les personnages pourront se lancer à sa poursuite s'ils le désirent.

Dans la précipitation, il a laissé des traces faciles à suivre.

Ils le rattraperont sans problème.

Les inquisiteurs sont hiérarchiquement au-dessus du Prieur.

Ce dernier ne pourra donc que se plier à leurs exigences.

Les inquisiteurs convoqueront tous les moines dans la salle du chapitre ainsi que père André s'il a été arrêté par les personnages.

Puis les personnages seront priés d'exposer leur mission réelle, les faits observés et les conclusions qu'ils ont pu en tirer.

Les inquisiteurs veulent des preuves.

En fonction de la plaidoirie des personnages, les inquisiteurs prendront les décisions qui s'imposent.

Les moines du Mal

Les personnes impliquées dans les meurtres et les événements sont : père André, curé au bourg, frère Mathieu, copiste, et frère Gautier, sous-Prieur.

Ils se sont convertis à la religion de Cybil il y a quelques mois et ont eu pour but de prendre possession du monastère de Saint-Oregon en convertissant tous les moines.

Ceux qui ne veulent pas être convertis, doivent être éliminés.

Par la suite, ce monastère servira de point de départ pour la conquête d'adorateurs de Cybil.

Père André, frère Mathieu et frère Gautier sont tous les trois des fanatiques.
Une fois leurs méfaits découverts, ils n'affirmeront que plus haut leur foi en Cybil et essayeront de se lacérer afin d'avoir des cicatrices rituelles.

Frère Mathieu et frère Gautier sont au monastère depuis 4 ans maintenant. Ils sont arrivés ensemble et se connaissaient déjà avant.

Ils n'ont eu aucun mal à se faire accepter dans cette communauté car au début, leurs aspirations étaient tournées vers le Seigneur.

Le Prieur Philip est à bout de souffle. Le sous-Prieur n'a donc eu aucun effort à faire pour diriger le monastère.

Annexes

L'ensemble des informations concernant le Monastère de Saint-Oregon ont été rassemblée dans une aide de jeu : [le Monastère de Saint-Oregon](#) de manière à ce que vous puissiez l'imprimer et la distribuer à vos joueurs.